



# MUD™

FIM Motocross World Championship



# ÍNDICE

<b>CONNEXIÓN CON XBOX LIVE</b>	<b>2</b>
<b>MANDOS</b>	<b>3</b>
<b>SISTEMA DE JUEGO</b>	<b>4</b>
BUEN INICIO DE CARRERA	4
HOLESHOT	4
SCRUB	5
BEBIDA ENERGÉTICA	5
<b>MODOS DE JUEGO</b>	<b>6</b>
MODO OFICIAL	6
MUD WORLD TOUR	6
MULTIJUGADOR EN LÍNEA	8
<b>OPCIONES DE JUEGO</b>	<b>8</b>
<b>CRÉDITOS</b>	<b>9</b>
<b>BANDA SONORA</b>	<b>12</b>



# CONNEXIÓN CON XBOX LIVE

## Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# MANDOS



## MONSTER ENERGY TRICK BATTLE

**Y** Botón de truco 1

**B** Botón de truco 3

**X** Botón de truco 2

**A** Botón de truco 4



# SISTEMA DE JUEGO



## BUEN INICIO DE CARRERA

Al principio de la carrera todos los pilotos están en sus puestos tras la puerta. Mientras esperas que se abra, dale al acelerador y sujeta los frenos; en cuanto la carrera empiece, suelta el botón de freno. Si lo haces en el momento adecuado, harás una buena salida que te permitirá ir muy rápido ya al principio de la carrera.

## HOLESHOT

¡El corredor más rápido al principio, el primero en llegar al arco de Monster Energy, se lleva el holeshot! Elegir la puerta adecuada puede mejorar tus posibilidades de lograr el holeshot.

## 🌿 SCRUB

Scrub es una técnica que, si se ejecuta correctamente, incrementará brevemente tu velocidad. Para hacer scrubs, necesitas saltos y calcular bien el tiempo: pulsa el botón justo antes de saltar y suéltalo poco antes de aterrizar. Si lo pulsas demasiado pronto, tu moto irá más lenta; si lo sueltas antes de tiempo, el scrub no se completará. Y si lo sueltas demasiado tarde, tu piloto podría caerse.



## 🌿 BEBIDA ENERGÉTICA

Las bebidas energéticas te ofrecen algo de velocidad adicional por un breve periodo durante la carrera. Después de consumir una bebida energética, podrás llevar a tus motos al límite durante un rato. Tienes una cantidad limitada de bebidas energéticas por carrera, así que elige con cuidado cuándo quieres usarlas, y no las desperdicies. Las bebidas energéticas no están disponibles en Batallas de trucos.



# MODOS DE JUEGO

## Modo oficial

### CARRERA RÁPIDA

El modo de Carrera rápida te permite ir directamente al corazón de la competición de Motocross. Podrás personalizar la carrera, elegir piloto y pista, la habilidad de tus adversarios y el tiempo de carrera.

### CAMPEONATO

En el modo de Campeonato podrás correr en el campeonato de MX oficial o en un campeonato personalizado. Elige una categoría (MX1 o MX2), la habilidad de los adversarios y el tiempo de carrera. También puedes elegir correr como en el campeonato real si activas la Sesión de cualificación y la Carrera 2.

### MONSTER ENERGY FIM MOTOCROSS OF NATIONS™

La Monster Energy FIM Motocross of Nations™ es una carrera en la que se enfrentan los mejores países del mundo y que se celebra al final del campeonato oficial. ¡Corre con tu país en tu categoría favorita, y demuestra que tienes madera de campeón!

## MUD World Tour

### BIENVENIDO

Controla hasta cuatro héroes, mejora sus habilidades a lo largo de una serie de eventos, y condúcelos a la carrera definitiva: el Monster Energy FIM Motocross of Nations™. Los héroes son las estrellas del MUD World Tour. ¡Aprovecha sus talentos para ganar todos los eventos de MUD! Elige su equipo, encuentra cascos nuevos, elige las bebidas energéticas para la carrera, y mejora sus habilidades

comprando puntos de habilidad. Todos los héroes tienen un talento innato que los hace mejores en una carrera concreta, y reciben un bonus cuando ganan la carrera correspondiente a su talento.

## NIVELES Y EVENTOS

Los niveles son la estructura del MUD World Tour. Contienen los eventos, el elemento básico de este modo de juego. Hay 5 tipos de eventos distintos:

- Carrera: ¡Una carrera contra 15 corredores más!
- Carrera de puntos de control: Pasa por el máximo de puntos de control en un tiempo determinado para ganar la carrera.
- Copa eliminatoria: Una carrera contra el tiempo. ¡El último queda eliminado!
- Uno contra uno: Dos corredores se enfrentan en un duelo en la misma pista.
- Monster Energy Trick Battle: ¡Consigue más puntos para ganar! (véase el próximo capítulo)

Y para acabar, el evento final:

- El Monster Energy FIM Motocross of Nations™. Una carrera contra los mejores pilotos de los mejores países del mundo.

## MONSTER ENERGY TRICK BATTLE

Monster Energy Trick Battle es otro tipo de carrera: aquí, la clave de la victoria no es la velocidad, sino la habilidad acrobática. Correrás en escenarios especiales diseñados específicamente para que puedas saltar muy alto. Mientras estés en el aire, pulsa la secuencia de botones correcta y podrás hacer los mismos trucos que los pilotos de freestyle profesionales. Ganarás puntos por cada truco que hagas correctamente; el ganador será el piloto que más puntos haya acumulado al final. ¡Recuerda que cuanto más difícil sea el truco, más puntos obtendrás!



## Multijugador en línea

### CARRERA RÁPIDA

La carrera rápida en línea es el modo más fácil de sacar la moto a la pista. Desafía a hasta 11 jugadores y esfuérzate para conseguir la victoria final. Con cada carrera obtendrás puntos para escalar posiciones en la clasificación mundial en línea. Puedes organizar una partida; para ello, elige la pista, la categoría, el máximo de jugadores que puedan unirse, el tiempo de carrera, la presencia de pilotos de la IA y choques. También puedes crear partidas privadas para enfrentarte a tus amigos.

### MONSTER ENERGY FIM MOTOCROSS OF NATIONS™

El prestigioso Monster Energy FIM Motocross of Nations™ también se puede jugar en línea. ¡Desafía a un máximo de 11 jugadores más para determinar quién es el campeón! Vive la experiencia participando en una carrera u organizando la tuya en la maravillosa pista de Saint Jean D'Angely, en Francia.

## OPCIONES DE JUEGO

### CONFIGURACIÓN DEL MANDO

Véase la configuración del mando.

### OPCIONES DE SONIDO

Configura el volumen de la música y los efectos de la carrera y del menú. En esta pantalla también podrás desactivar las distintas categorías de sonido.

### CORRECCIÓN DE GAMMA

Disponible únicamente desde el menú de pausa. Úsalo para ajustar el color y ver los colores del juego del mejor modo posible.

# CRÉDITOS

**MUD - FIM Motocross World Championship**  
(www.mudthegame.com)

**MILESTONE**  
(www.milestone.it)

**Game Director & Technical Coordinator**  
Michele Caletti

**Producer**  
Marco Ponte

**Art Director**  
Mauro Ferrari

**Lead Artist**  
Michele Bertolini

**Lead Game Designers**  
Matteo Sciotteri  
Simone Magni

**Producers Supervisor**  
Fabio Paglianti

**Assistant Producers**  
Fabio Crisì  
Marco Ferrari

**Localization Manager**  
Marco Ponte

**Additional Technical Coordinator**  
Luca Ferrara

**Head of Game Designers**  
Matteo Sciotteri

**Senior Game Designer**  
Luca Simonotti

**Game Designers**  
Daniele Marino  
Andrea Simone Basilio  
Domenico Celenza

**Additional Game Design**  
Alex Zucca  
Matteo Pezzotti

**Head of Racing Group**  
Irvin Zonca

**Racing Group Designers**  
Emanuele Mari  
Simone Vettori

**Racing Group Sound Designer**  
Luca Piccina

**Head of Development**  
Stefano Lecchi

**Head of R&D**  
Marco Geddo

**R&D Programmers**  
Marco Altomonte  
Catalin Arsenescu  
Cristian Marastoni  
Marco Marconi  
Paolo Milani  
Christian Orlandi  
Antonino Perricone

**Additional R&D Programmer**  
Daniele Castagna

**Lead 3D & Animation Programmer**  
Stefano Sperandii

**3D Programmer**  
Rosario Leonardi

**Animation Programmer**  
Sean Parkinson

**Additional 3D Programmer**  
Giacomo Marchetti  
Martino Giovanelli

**Lead Physics Programmer**  
Stefano Lecchi

**Senior Physics Programmer**  
Giuseppe Campana

**Physics Programmers**  
Salvatore Fiduccia  
Federico Sauro

**AI Programmers**  
Kristoffer Gustafsson  
Paolo Maninetti

**Additional Physics Programmer**  
Giorgio Prandi

**Head of Game Logic & Network Programmers**  
Luca Ferrara

**Lead Game Logic Programmers**  
Gianluca Barbera  
Daniele Tessaro

**Senior Game Logic Programmers**  
Antonino Liconti  
Stefano Pezzoli

**Game Logic Programmers**  
Davide Bertoletti  
Kristoffer Gustafsson  
Simone Usai  
Mattia De Nadai  
Dario Vangelista

**Additional Game Logic Programmers**  
Marius Ibanez  
Mauro Bordin

**Audio Programmers**  
Davide Bertoletti  
Giancarlo Vercellesi

**Lead Network Programmers**  
Andreas Gfrei  
Cristian Marastoni

**Senior Network Programmer**  
Simone Saviolo

**Network Programmer**  
Stefano Peranzoni

**Knut Localization Tool Programmers**  
Andreas Gfrei  
Simone Saviolo

**Head of Artists & Outsourcing Manager**  
Giovanni Mangione

**Outsourcing Manager Assistant**  
Marco Calzolari

**Senior Environment Artists**  
Fabrizio Dini  
Sergio Rocco  
Michele De Negri



## Environment Artists

Michal Beran  
Alessandro Cetrulo  
Ana Maria Costef  
Marian Poiana

## Junior Artists

Andrea Boschetto  
Jan Battista Vian

## Lead Bike Artist

Giuliano Lo Bocchiaro

## Senior Bike Artist

Giovanni Bianchini

## Bike Artist

Elisa Consolini

## Characters Artists

Alessandro Cetrulo  
Eduardo Simioni

## Lead Animators

Eduardo Simioni  
Michele Bertolini

## Technical Artists

Domenico Alessi  
Eduardo Simioni

## Additional Environment Artists

Paolo Bertoni  
Luca Naitza  
Francesco Bruschi  
Filippo Vivirito

## Lead UI & 2D Artist

Luca Fadigati

## UI & 2D Artists

Daniela Danti  
Paolo Lagana  
Mirko Marassi

## Head of QA

Masatomo Ueda

## Lead QA

Nicholas D'Annunzio

## QA Team

Vania Saporito  
Andrea Marasco  
Marco Joele Nicolini

## Data & Content Manager

David Yerkess

## Data & Management

Luigi Tomaino

## President & CEO

Virgilio Bixio Bordonaro

## General Manager

Andrea Martinoli

## Deputy General Manager

Simone Bechini

## HR Managers

Giorgio Beccaceci  
Mauro Notarberardino

## Management Assistant

Alba Labagnara

## HR Junior Assistant

Martina Di Ponziano

## IT Manager

Marco Mazzaglia

## ITs

Alex Bizzotto  
Luca Tarantino  
Andrea Bertolli

## PMO

Simone Pauletto

## Playtesting Coordinator

Pietro Guardini

## Special thanks:

Giacomo Giannella aka  
"Jakko"  
Sebastien Pellicano aka  
"Sebastien Pellicano"  
Nicola Neri aka "Etrosh"  
Andrea Sanna aka "KIA"

## Production Babies

Viola  
Marta  
Stefania Dianna  
Giorgia  
Diego  
Marvin Leichtweis

## Outsourcing 2D Artworks

Daniele Montella  
Ryan Lovelock  
Davide Bresciani

## Outsourcing Additional

3D/2D Assets  
Xpec Entertainment Inc.  
UltiZen Games

## Ulysses Graphics

Virtuos  
Orange Graphics  
Dhruva Interactive  
Odon Milich  
Luiz Monty Pellizzari  
Dan Falta

## Text Localisation by

Jingle Bell Communication

## External Quality Assurance

VMC Game Labs

## BLACK BEAN

([www.blackbeangames.com](http://www.blackbeangames.com))

## CEO

Virgilio Bixio Bordonaro

## Managing Director

Luisa Bixio

## Strategic Corporate

Fabrizio Vagliasindi

## Marketing Manager

Davide Bilotta

## Brand Manager

Mauro Mazzucchi  
Claudia Castelnuovo

## Communication

Department  
Monica Fecchio

## Logistics & Operations

Department  
Carlotta Bianchi  
Gabriella Durante

## Development Department

Randolph Beverly

## Graphic Department

Marco Paolo Brandani

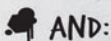
## Sales Department

Rob Edwards  
Valentina Ditoria

### Additional Source Samples Provided by:

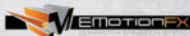
big\_waterfall.wav by A.Deathy <http://www.freesound.org/people/A.Deathy/sounds/44880/>  
Seagulls-M.wav by DaveGould <http://www.freesound.org/people/DaveGould/sounds/32930/>  
oceanwavescrushing.wav by Luftrum  
<http://www.freesound.org/people/Luftrum/sounds/48412/> 3 JACKHAMMERS.aif by charliemidi  
<http://www.freesound.org/people/charliemidi/sounds/68080/>  
Demolition job 100309.WAV by LG <http://www.freesound.org/people/LG/sounds/91760/>  
Cotton Flapping.wav by Benboncan <http://www.freesound.org/people/Benboncan/sounds/80079/>  
little parrot Agapornis Roseicollis.aif by Tomlija  
<http://www.freesound.org/people/Tomlija/sounds/100783/>  
chainsaw\_Husqvarna\_385XPG.wav by theTone <http://www.freesound.org/people/theTone/sounds/77945/>  
whistle2.mp3 by james11111  
<http://www.freesound.org/people/james11111/sounds/34325/> Rusty Metal Squeak goose.wav by gelo\_papas  
[http://www.freesound.org/people/gelo\\_papas/sounds/52344/](http://www.freesound.org/people/gelo_papas/sounds/52344/) shutter-photo.wav by horsthorstensen  
<http://www.freesound.org/people/horsthorstensen/sounds/72714/>  
Large Anvil & Steel Hammer 4.wav by Benboncan <http://www.freesound.org/people/Benboncan/sounds/103632/>  
Fire.wav by SGAK  
<http://www.freesound.org/people/SGAK/sounds/87564/>  
Bool!.mp3 by freki3333 <http://www.freesound.org/people/freki3333/sounds/131594/>  
belldings.mp3 by aarondbaron <http://www.freesound.org/people/aarondbaron/sounds/1899/>  
bubbles-03.aif by kijjaz  
<http://www.freesound.org/people/kijjaz/sounds/16738/>

Milestone wishes to thank all gamers who have participated in the Playtesting Program.  
We had great feedback from you!



Mauro Dapit, Alessio Magni, Antonella Boesso, Giorgia Polacchini, Enrico Gerosa and Andrea Depaoli: [davidfranzetti.com](http://davidfranzetti.com); Davide Grampa: Jeff @ INGrooves; photo references taken by Erik Van 't Land @ Rallypicture.nl. A special thanks to YOUTHSTREAM Group Ltd, all the teams with their staff and riders. ([www.motocrossmx1.com/](http://www.motocrossmx1.com/))

MUD - FIM Motocross World Championship. "MUD" is a registered trademark of Milestone srl. Published by Leader spa, under its registered trademark "Black Bean". An official product of the FIM Motocross World Championship, under license of Youthstream Group Ltd. Developed by Milestone S.r.l. All Rights reserved. Manufacturers, bikes, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. MX1® and MXoN® logos are trademarks of Youthstream Group Ltd. MX-Life.TV® is a trademark of Youthstream Media s.a. All rights reserved.



Este producto de software incluye middleware Autodesk® Kynaps® y/o Autodesk® HumanIK®, y/o Autodesk® Beast™. © 2010 Autodesk, Inc. Todos los derechos reservados. Autodesk, Beast, HumanIK y Kynapse son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Autodesk, Inc. y/o sus subsidiarios y/o afiliados en Estados Unidos y/u otros países.

Dolby y el símbolo de la doble D son marcas registradas de Dolby Laboratories.





# BANDA SONORA

"Return of the Seawolf" performed by A Hero's Fate written by Frank Brian Keith, Jennings John Joseph IV, Murphey Michael Blake, Ouellette Mathew John, Phaneuf Casey Bryan published by Soundfire Entertainment (BMI) is made available by SoundFire Entertainment and INgrooves © 2010.

"Your Name Is Not My Name" performed by Automatic Static written by Zac Diebels published by Gas Can Music Publishing (BMI) is made available by Gas Can Music and INgrooves © 2011.

"Growing Up" and "Lost in Limbo" performed by Divided By Friday written by Al German, Drew Howard, Jose Villanueva, Matt Morgan published by Divided By Friday Music (ASCAP) + Hopelessly Devoted To Music (ASCAP) is made available by Hopeless Records and INgrooves © 2011.

"Day of Peril" and "Perfect No One" performed by Fake Figures written by Rus Martin, Travis Miguel, Justin Pointer, Robert Bradley, Heather Baker, Peter Charell published by Fake Figures Music Publishing (BMI) + Fake Figures Songs (ASCAP) made available by Shillen Records and INgrooves © 2011.

"Bliss," "Bottom Feeders," "Bury My Words," "Final Chapter" performed by Phathom written by Matthew Sikora, Jason Zielonka, Anton Tilgren, Yannick d'Assagnies published by Roks and Rags Music (ASCAP) made available by Hardline Entertainment and INgrooves © 2011.

"White Flag" performed by Shining Through written by James Clelland published by Gas Can Music Publishing (BMI) made available by Gas Can Music and INgrooves © 2011.

"For You, And Your Denial" performed by Yellowcard written by Longineu Parsons III, Ryan Key, Ryan Mendez, Sean Mackin, Sean O'Donnell published by TK421 (ASCAP), The Luckiest (ASCAP), Flame of the West (ASCAP), Sometimes My Songs Bend Back (ASCAP), Animal Print (ASCAP), Administered by Universal Music Publishing Group made available by Hopeless Records and INgrooves © 2011.





KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.